

Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dalam Penerapan *Problem Based Learning* Dengan dan Tanpa Dukungan...

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PENERAPAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN DAN TANPA DUKUNGAN MEDIA *PREZI* PADA PEMBELAJARAN AKUTANSI KELAS X DI SMK NEGERI 2 NGANJUK

Febriana Wahyu Kusuma Wardani

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Febrianapepy@gmail.com

Eko Wahjudi

Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa dalam penerapan *Problem Based Learning* dengan menggunakan *prezi* dan tanpa menggunakan media *Prezi* pada pembelajaran akuntansi. Penelitian ini termasuk penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yang melibatkan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen murni (true Eksperimen) dengan desain eksperimen *Post Test Control Only Groub Design* yang hanya menggunakan nilai post test. Tempat penelitian ini adalah di SMK Negeri 2 Nganjuk sedangkan subjek yang diteliti adalah siswa kelas X prodi Akutansi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 2 Nganjuk. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling* atau sampel diambil secara acak setelah pretest. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X AK 2 sebagai kelas kontrol dan X AK 3 sebagai kelas eksperimen, dengan jumlah siswa kedua kelas tersebut sebesar 34 siswa. Hasil dari penelitian ini adalah nilai post pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan dukungan media *prezi* adalah sebesar 89,11 sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa dukungan media *prezi* nilainya adalah sebesar 81,61. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* menunjukkan hasil sebesar 0,002 hasil itu menunjukkan taraf signifikan kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media *Prezi* dan kelas tanpa media.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, *Media Prezi*, Hasil Belajar

Abstract

The aim of this research is to comparing the student study result in the implementation of problem based learning with *prezi* media and without *Prezi* in accountancy class in SMK Negeri 2 Nganjuk. This research is experiment which is using two class, experiment class and control class. The method of this research is purely experimental (true Experiment) with post test control only groub design in this research just use post test. This research did in SMK Negeri 2 Nganjuk and the subject was student class X study program accountancy. The populasation in this research is a class X Accounting of SMK 2 Nganjuk. The sample takes with simple random sampling method after pretest. In this research used class X AK 2 as control class and X AK 3 as experiment class, total of both classes are 34 students. Result of this research are the post value from experiment class using problem based learning model with *prezi* media is 89,11, where as in control class using problem based learning model without *prezi* media the value is 81,61. The hypothesist experiment result using endependent sample t-test experiment shows 0,0002 less than 0,05, so H_0 rejected and H_a accepted it means there are comparing study result using *prezi* and without it.

Keywords: Problem Based Learning, *Prezi* Media, Study Result,

PENDAHULUAN

Sejak Indonesia merdeka dunia pendidikan sudah banyak berkembang ke arah yang lebih baik. Perubahan ini dapat kita lihat dari pola pikir masyarakat Indonesia yang menempatkan pendidikan sebagai kebutuhan utama selain sandang, pangan, dan papan. Meskipun begitu apabila kita lihat dengan lebih seksama, secara garis besar pencapaian pendidikan nasional Indonesia masih jauh kurang maksimal. Apabila kita bandingkan dengan Negara tetangga Indonesia masih kurang untuk bersaing secara kompetitif dengan perkembangan pendidikan pada tingkat global. Baik secara kualitatif maupun kuantitatif pendidikan nasional masih memiliki kelemahan yang mendasar, karena pendidikan di Indonesia masih kurang apabila dibandingkan dengan Negara lain oleh karena itu pemerintah berupaya dalam mengembangkan dunia pendidikan Indonesia. Upaya pemerintah itu bisa kita lihat dari perubahan-perubahan yang signifikan pada sistem pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah dalam rangka membenahi kualitas pendidikan di Indonesia adalah dengan menyempurnakan kurikulum pendidikan Indonesia dari mulai kurikulum 1994 yang disempurnakan menjadi kurikulum 2004 yang lebih kita kenal dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Dari kurikulum 2004 atau Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) disempurnakan kembali menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Secara garis besar KBK dan KTSP memiliki kesamaan yaitu sama-sama memiliki konsep perubahan dari guru *center* (pengetahuan dan ketrampilan berpusat pada guru) ke siswa *center* (pembelajaran yang berpusat pada siswa). KTSP kini disempurnakan kembali dengan adanya kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran menggunakan pendekatan *Saintific Approach*. Pendekatan *Saintific Approach* ini meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan (membentuk jejaring).

Dalam kurikulum 2013 terdapat tiga model pembelajaran yang disarankan untuk digunakan oleh guru yakni model pembelajaran berbasis penemuan (*Discovery Based Learning*), model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*Proyek Based Learning*). Model pembelajaran adalah suatu pola atau suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, jadi model pembelajaran adalah suatu konsep yang mengatur bagaimana suatu pembelajaran akan berjalan dalam konsep tersebut terdapat prosedur yang sistematis dan mengatur siswa agar pembelajarannya didalam kelas mencapai tujuan yang diinginkan. Jadi bagaimana jalan dan alurnya sebuah

pembelajaran ditentukan oleh konsep dari suatu model pembelajaran. Ketiga model pembelajaran ini dijalankan dalam kerangka pendekatan saintifik, yakni diawali dengan melakukan pengamatan terhadap suatu objek ataupun suatu sumber pelajaran dan diakhiri dengan kegiatan mengkomunikasikan / mengkreasikan. Menurut Kosasih (2014:83) perbedaan dalam ketiga model pembelajaran yang relevan dengan kurikulum 2013 adalah : 1) Model pembelajaran penemuan (*Discovery Based Learning*) bertujuan untuk menemukan pengertian, ciri-ciri, perbedaan, persamaan suatu benda, konsep, ataupun objek-objek pembelajaran lainnya. 2) Model pembelajaran yang berbasis masalah (*Problem Based Learning*) bertujuan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi siswa terkait dengan kompetensi dasar tertentu. 3) Model pembelajaran berbasis proyek (*Proyek Based Learning*) bertujuan untuk mengerjakan karya atau kegiatan tertentu berkenaan dengan kompetensi dasar tertentu.

Ketiga model pembelajaran yang relevan dengan kurikulum 2013 sangatlah mendorong siswa untuk aktif di dalam kelas. Keaktifan siswa di dalam kelas ini diharapkan dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan kreatifitas siswa dalam belajar. Siswa yang aktif di dalam kelas cenderung akan banyak bertanya, mengemukakan pendapat, oleh karena itu guru haruslah menciptakan suasana belajar yang aktif dengan cara selalu mendorong siswa untuk bertanya, dan mengemukakan pendapat.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang relevan dengan kurikulum 2013. Model pembelajaran *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang berdasar masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait dengan KD yang sedang dipelajari siswa. Jadi *Problem based learning* adalah suatu model pembelajaran berpusat pada siswa yang berorientasi pada pemberian masalah pada siswa setelah itu siswa mencari cara untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara berdiskusi dan mencari jalan keluar dari berbagai sumber. Sumber yang dimaksud tidak harus dari buku pelajaran melainkan bisa dari manapun asalkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Pengertian masalah dalam strategi pembelajaran dengan *Problem based learning* adalah kesenjangan yang terjadi antara situasi yang nyata dan kondisi yang diharapkan atau dengan kata lain perbedaan harapan dengan kenyataan yang ada. Kesenjangan ini dapat dirasakan dari adanya keresahan, keluhan, keresahan atau kecemasan, oleh karena itu, materi pembelajaran atau topik tidak terbatas pada materi pelajaran yang bersumber dari buku saja, tetapi juga dari sumber-sumber lain,

seperti peristiwa-peristiwa tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Masalah yang digunakan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* ini adalah masalah yang cenderung bebas. Masalah yang cenderung bebas ini maksudnya adalah masalah yang tidak selalu berkenaan langsung dengan KD yang sedang siswa pelajari, melainkan masalah yang terbuka. Masalah tersebut sebagai bentuk pendalaman materi pokok yang sedang siswa pelajari. Meskipun masalah yang ditampilkan dalam model pembelajaran ini merupakan masalah bebas namun tetap diharapkan bahwa masalah tersebut masih ada relevansinya dengan KD sehingga tidak mengganggu alokasi jam mata pelajaran.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, guru juga membutuhkan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini sangat berperan penting untuk meningkatkan daya tarik dan memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Menurut Arsyad (2011:3) kata media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga melalui media tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi dengan lancar (Sadiman, 2008:7).

Pembelajaran yang berhasil dan menyenangkan memerlukan media pembelajaran yang tepat, karena media akan mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Pemilihan media haruslah disaring, dipilih, dan diselaraskan dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Kosasih (2014:49) ciri-ciri media pembelajaran yang baik adalah menarik perhatian dan minat siswa. Meletakkan dasar-dasar untuk memahami sesuatu hal secara kongkret yang sekaligus mencegah atau mengurangi verbalisme. Sederhana, mudah digunakan dan dirawat, dapat dibuat sendiri oleh guru atau diambil dari lingkungan sekitarnya.

Dari keterangan di atas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu dalam pembelajaran yang berguna untuk membantu siswa untuk lebih mempermudah memahami materi pembelajaran. Semakin banyak media bantu pembelajaran dimanfaatkan secara tepat dalam pembelajaran, semakin besar daya serap siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Dengan demikian, dalam pembelajaran guru harus menggunakan berbagai media belajar dan memanfaatkannya secara tepat. Memanfaatkan media secara tepat berarti dapat memilih alat yang cocok dengan materi yang dibahas dan mendemonstrasikan media tersebut pada saat yang tepat

sehingga dapat berfungsi memperjelas informasi/konsep yang sedang dibicarakan.

Peran media dalam K13 adalah sebagai pengganti guru dalam menerangkan pelajaran di dalam kelas. Dengan adanya media peran guru hanyalah mengarahkan dan juga menjawab pertanyaan apabila ada siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari materi di dalam kelas. Jadi media ini akan sangat meringankan tugas guru dalam menerangkan pelajaran di dalam kelas.

Salah satu media yang lazim digunakan oleh guru saat mengajar di dalam kelas adalah *Microsoft Powerpoint*, tetapi menggunakan *Powerpoint* untuk mengajar siswa di dalam kelas terkadang sangatlah membosankan, apalagi bila slide yang digunakan hanya ala kadarnya dan tidak menarik, karena hanya berisi kalimat yang panjang dan susah dimengerti. Hal ini tentu akan membuat siswa merasa bosan dan tidak menyukai pelajaran yang guru sampaikan di dalam kelas.

Pada zaman sekarang teknologi sudah berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi ini juga dapat kita manfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran di dalam kelas. Salah satu perkembangan media yang dapat kita gunakan adalah perkembangan media internet. Dengan adanya media internet yang menyuguhkan berbagai kemudahan dalam mengerjakan segala sesuatu dapat kita manfaatkan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang tepat untuk menimbulkan minat belajar siswa. Dalam internet terdapat sebuah situs dimana guru bisa membuat berbagai presentasi yang kreatif dan inovatif, situs tersebut disebut *Prezi.com*.

Prezi adalah sebuah software yang dapat membantu membuat slide untuk presentasi yang menarik dan kreatif secara online. Berbeda dari *powerpoint* *prezi* memberikan ruang/kanvas yang cukup luas untuk menuangkan ide kreatif pembuat slide. Kita bisa membuat slide sesuai dengan keinginan dan kebutuhan presentasi serta bisa kita buat slide sebgus mungkin untuk menarik minat audience. Salah satu keunggulan *prezi* adalah dengan adanya fasilitas *zoomie canvas*. *Zoomie canvas* ini dapat membantu kita memfokuskan slide ke setiap kalimat dengan pergerakan slide yang dinamis dan variatif.

The Zooming Presentation Prezi Zoom in and Zoom out dengan tampilan *Map Book* dapat mengubah mengubah segalanya dalam hal membuat dan menampilkan sebuah ide ataupun gagasan pada sebuah tampilan dan dapat melihat keterkaitan dalam sebuah tampilan slide dengan slide lainnya dengan mudah, dinamis, dan dengan transisi yang sangat halus tanpa harus kehilangan arah (Saputra, 2011:14). Dengan adanya *The Zooming Presentation Prezi Zoom in and Zoom out* akan sangat memudahkan guru dalam menyampaikan

materi di dalam kelas dan juga akan menambah minat siswa dalam belajar.

Prezi sangat memudahkan audience untuk memahami informasi yang disampaikan, karena selain adanya fasilitas zoomie canvas dalam pembuatan slide presentasi kita bisa dengan mudah memasukan /menyisipkan gambar, foto, ataupun video ke dalam slide sesuai dengan kebutuhan kita. Hal tersebut sangatlah praktis dan mempermudah pembuat slide untuk menuangkan ide kreatifnya

Menurut Embi (2011:129) *prezi* berfungsi sama seperti *Power Point*, tetapi memiliki ciri-ciri yang lebih canggih dan menarik. Perbedaananya dari *powerpoint* adalah pembuatan *prezi* yang dibuat diatas kanvas bukan diatas slide. Hal tersebut dapat mempermudah pembuat presentasi dalam penggabungan materi dengan gambar, foto, video dan lain-lain. Item-item yang disisipkan dalam kanvas dapat diperbesar dan diperkecil sesuai kebutuhan dan bisa lebih menarik perhatian siswa dalam belajar.

Dari keterangan di atas dapat kita simpulkan bahwa pembuatan presentasi dengan menggunakan media *Prezi* dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang sedang guru sampaikan. Dengan menggunakan *prezi* siswa akan lebih mudah memahami dan menguasai penyusunan laporan keuangan. Guru juga akan lebih mudah menyampaikan materi dan juga dapat menggambarkan proses pembuatan laporan keuangan dengan mudah.

Menurut Eliyana (2014:20-21) kelebihan *prezi* adalah sebagai berikut : 1) *Prezi* merupakan gaya presentasi baru yang lebih inovatif. 2) *Prezi* merupakan media presentasi yang menarik dan digunakan untuk menggantikan *powerpoint*. 3) *Prezi* sangat mudah digunakan. 4) Presentasi menggunakan *prezi* akan lebih menarik dan dinamis. 5) *Prezi* dapat diakses apabila kita mendaftarkan diri atau membuat *account* dalam situs *prezi* dengan email. 6) Pembuatan slide dengan *prezi* dapat merangsang ide dan kreatifitas pemakainya. 7) *Prezi* membantu membuat demonstrasi yang mudah dan lancar. 8) Pembuatan slide dalam *prezi* tidak memerlukan software dari luar karena semua perintah tersedia dalam aplikasi *prezi*. 9) Situs *prezi* memiliki perpustakaan presentasi yang sudah dibuat dengan begitu kita dapat mempelajari dan mencontoh *prezi* yang paling inovatif. 10) Pengguna diberikan video tutorial pembuatan *prezi* secara online untuk belajar bagaimana membuat presentasi yang kreatif dan inovatif. 11) Aplikasi *prezi* ini tersedia secara cuma-cuma dan memberikan kesempatan untuk membuat presentasi yang spektakuler. 12) Aplikasi *prezi* ini juga memungkinkan pengguna untuk melakukan presentasi secara offline yaitu dengan cara mendownload slide presentasi tersebut. 13) Ruang penyimpanannya

sebesar 100 MB. 14) Presentasi dibuat dengan model bebas dan ditandai dengan logo *prezi*. 14) Ada kemungkinan untuk menggunakan situs *prezi* prabayar dimana tawaran untuk membuat presentasi akan diverifikasi dan ditingkatkan. 15) Setelah selesai merancang presentasi, presentasi dapat disimpan secara online, menggunakan browser, download offline, atau mendownload versi portable presentasi. 16) *Prezi* dapat disisipkan gambar, audio, video, PDF, power point, excel, flas file, youtube, dll. 17) Presentasi ruang editing dapat dibagi menjadi beberapa ruang atau kelompok dengan menggunakan frame. 18) *Prezi* adalah elemen grafis yang dirancang untuk membantu menyajikan struktur informasi.

Sedangkan kekurangan media *prezi* adalah 1) Beberapa kelebihan atau kekuatan yang disebutkan sebelumnya hanya tersedia dalam versi akun prabayar. 2) Akses *prezi* membutuhkan koneksi internet dan juga account dalam *prezi.com*. 3) Apabila menggunakan komputer yang performanya kurang tinggi maka pergerakan *prezi* juga akan tersendat atau fragmentasi. 4) Versi *prezi* desktop memiliki dua kekurangan yaitu yang pertama adalah hanya tersedia gratis selama 30 hari. Dan yang kedua adalah file PDF tidak dapat disisipkan dalam versi gratis. 5) Aplikasi hanya dapat digunakan pada 3 komputer dengan satu lisensi. 6) Presentasi yang dibuat secara online dapat didownload, diedit dan diupload secara online. 7) Dibutuhkan waktu yang signifikan untuk membuat presentasi yang berkualitas. 8) Bentuk presentasi dapat membebani isi presentasi karena over-mobilitas, membayangkan dapat membuat tidak nyaman secara visual.

Pelajaran akuntansi adalah pelajaran yang membutuhkan ketelitian dan ketelatenan dalam pengerjaannya, sehingga siswa dapat mengerjakan laporan dengan baik dan benar. Akuntansi sering dianggap sebagai pelajaran yang susah untuk dikuasai. Kebanyakan siswa kurang serius dan konsentrasi sehingga banyak melakukan kesalahan dalam mengerjakan tugas.

Untuk menumbuhkan minat siswa pada mata pelajaran akuntansi guru haruslah membuat media pembelajaran yang tepat dan bisa membantu siswa dalam belajar. Beberapa sekolah sudah menggunakan media untuk mempermudah proses belajar mengajar, tapi pemakaian media di sekolah masih sangatlah terbatas.

Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran akuntansi ini berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Menurut Reigeluth dalam Rusmono (2012:7) hasil belajar merupakan semua akibat yang ditimbulkan dan dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari sebuah metode yang digunakan dalam berbagai kondisi yang berbeda. Akibat yang ditimbulkan ini bisa berupa akibat yang sengaja dirancang karena itu merupakan akibat yang

diinginkan dan juga berupa akibat nyata sebagai hasil dari sebuah metode pembelajaran tertentu.

Menurut Snelbeker (1974:12) dalam Rusmono (2012:8) mengatakan bahwa perubahan atau sebuah kemampuan baru yang didapatkan siswa setelah melakukan kegiatan belajar adalah sebuah hasil belajar. Belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah karena pengalaman yang mereka alami. Perubahan yang dikehendaki adalah perubahan menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya.

Uraian diatas menyebutkan bahwa hasil dari belajar adalah sebuah kemampuan baru yang akan siswa miliki. Kemampuan yang siswa kuasai tidaklah sama antara satu siswa dengan siswa yang lain. Hal ini dikarenakan kemampuan atau kapasitas siswa dalam menyerap materi pelajaran berbeda-beda. Ada yang dapat menguasai materi dengan cepat ada juga yang lambat dalam mengerti dan menguasai sebuah materi. Perbedaan kapasitas dalam menerima pelajaran ini lah yang harus guru amati sebagai hasil belajar dan juga pedoman penilaian dalam belajar.

Menurut Sudjana (dalam Astutik, 2014) hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu :1) Faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri terutama adalah kemampuan yang dimilikinya, faktor kemampuan sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Selain kemampuan yang dimiliki, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, ketekunan sosial, serta faktor fisik dan psikis. 2) Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Artinya ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas.

Model pembelajaran yang sudah diterapkan pada SMK Negeri 2 Nganjuk khususnya jurusan akuntansi sudah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Tetapi penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran untuk mempermudah mengajar siswa di dalam kelas. Untuk itu penelitian ini memberikan guru alternatif dalam menggunakan media pembelajaran, tetapi dalam menggunakan metode mengajar ini siswa masih sering bingung dan kurang mengerti dengan masalah dan pemecahan masalah yang harus dilakukan. Terkadang siswa kurang tertarik pada pembelajaran karena dianggap membosankan.

Dari hasil observasi awal siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah menguasai kompetensi dengan tingkat ketercapaian skor minimum 75% dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan di SMK Negeri 2 Nganjuk yaitu 75. Beberapa siswa masih memperoleh

nilai dibawah KKM. Siswa yang dinyatakan belum tuntas sebanyak 30%.

SMK Negeri 2 Nganjuk yang berlokasi di Jl. Lawu No. 3 Kel. Kramat Kec. Nganjuk Kab. Nganjuk. SMK Negeri 2 Nganjuk ini memiliki No. Statistik Sekolah (NSS) 341051401001 dan nomor telepon/fak SMK Negeri 2 Nganjuk adalah (0358) 321951/326779. Alamat e-mail dan website SMK Negeri 2 Nganjuk adalah [smk2nganjuk@yahoo.com/](mailto:smk2nganjuk@yahoo.com) www.smkn2nganjuk.myphp.net

Berdasarkan tipe sekolah SMK Negeri 2 Nganjuk ini termasuk sekolah kejuruan dengan status sekolah negeri. SMK Negeri 2 Nganjuk juga memiliki akreditasi A unggul dan ISO 9001-2008. SMK Negeri 2 Nganjuk berdiri pada tanggal 10 Oktober 1977. Pada awal berdiri SMK negeri 2 Nganjuk bernama SMEA Persiapan. SMK Negeri 2 Nganjuk ini berdiri diatas tanah seluas 6315 m^2 serta memiliki luas bangunan seluas 5350 m^2 . Status kepemilikan bangunan SMK Negeri 2 Nganjuk adalah milik pemerintah (sertifikat).

Di SMK Negeri 2 Nganjuk terdapat 4 kompetensi keahlian yaitu Administrasi perkantoran, akuntansi, pemasaran, dan tata busana. SMK Negeri 2 Nganjuk memiliki 22 ruang kelas yang bias digunakan oleh kelas X, XI, XII . Tetapi sekarang dilakukan penambahan ruang kelas supaya kegiatan belajar-mengajar lebih maksimal, jadi sekarang di SMK Negeri 2 Nganjuk masih dalam proses pembangunan. Ruang kelas ditambah karena siswa kelas satu tidak memiliki ruang kelas yang cukup sehingga harus masuk pada siang hari.

Jurusan akuntansi merupakan jurusan yang paling banyak diminati. Untuk menciptakan lulusan yang berkompeten di bidang akuntansi maka perlu meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengoptimalkan keaktifan siswa. Adapun penelitian terdahulu yang mendukung penggunaan media *prezi* adalah sebagai berikut.

Penelitian yang berjudul *Pebandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Prezi Dengan Powerpoint Pada Mata Diklat Akutansi* oleh Novita Ayu Wulandari. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Novita ini adalah nilai pretest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 51,53 dan 52,05. Setelah dilakukan *treatmen* dilakukan posttest dengan hasil nilai kelas eksperimen adalah 88,07 dan kelas kontrol sebesar 84,35.

Penelitian yang berjudul *Penggunaan Media Prezi dan Metode Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akutansi* (2013) oleh Nurhasan. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Nurhasan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat sebesar 21,6% sedangkan peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah sebesar 15%

Dalam penelitian ini penulis ingin membandingkan hasil belajar siswa dalam penerapan *Problem Based Learning* dengan dan tanpa dukungan media *prezi* pada pembelajaran akuntansi kelas X di SMK Negeri 2 Nganjuk. Hasil belajar selalu dikaitkan dengan prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan membandingkan metode PBL dengan menggunakan media *Prezi* dan PBL tanpa menggunakan media *prezi* dalam mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 2 Nganjuk. Sehingga dapat diketahui metode *Problem Based Learning* yang menggunakan media atau yang tanpa menggunakan media yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan maka rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dalam penerapan *problem based learning* dengan dan tanpa dukungan media *prezi* pada pembelajaran akuntansi kelas X di SMK Negeri 2 Nganjuk. tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam penerapan *problem based learning* dengan dan tanpa dukungan media *prezi* pada pembelajaran akuntansi kelas X di SMK Negeri 2 Nganjuk

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. (Sugiono,2011:72)

Rancangan dalam penelitian ini adalah experiment murni (*true experimental*).Peneliti memilih eksperimen murni (*true experimental*). Menurut Donald Ary (2011:376) eksperimen murni merupakan desain yang paling bagus untuk penelitian eksperimen di bidang pendidikan karena peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya penelitian eksperimen. Design penelitian eksperimen ini digunakan untuk meneliti adanya perbedaan hasil belajar siswa dalam metode *Problem Based Learning* yang menggunakan Media *Prezi* dan Metode *Problem Based Learning* yang tidak menggunakan media.

Di dalam experiment murni terdapat dua design yaitu *Posttest Only Control design* dan *Pretest Group Design*. Di dalam penelitian ini hanya menggunakan *Posttest Only Control design*. Pada design *Posttest Only Control design* peneliti hanya akan menggunakan post-test saja. Terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara acak atau random. Pemilihan secara acak ini bertujuan untuk mengendalikan semua variabel luar serta untuk menjamin bahwa setiap perbedaan di antara kedua kelompok itu sebelum experiment dilakukan hanya

dapat dikatakan dengan factor kebetulan belaka (Donald Ary,2011:378)

Kelompok pertama diberi perlakuan X sedangkan kelompok yang satunya tidak. Kelompok yang diberikan perlakuan X disebut kelompok eksperimen sedangkan kelompok satunya yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol (Sugiono,2011:76). Design penelitian bisa dilihat dari gambar berikut:

R	X	O1
R	-	O2

Gambar 1 Rancangan Penelitian

Keterangan:

- O1 :Hasil Belajar Akhir pada Kelas Eksperimen
- O2 :Hasil Belajar Akhir pada Kelas Kontrol
- X :Perlakuan pada kelas dengan model *Problem Based Learning* menggunakan media *Prezi*.
- :Pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa menggunakan Media

Pada awal penelitian peneliti memberikan tes kepada seluruh siswa kelas X SMK Negeri 2 Nganjuk untuk mengetahui tingkat homogenitas varians dan normalitas dari seluruh kelas. Setelah melakukan tes dan mengetahui homogenitas seluruh kelas. Selanjutnya peneliti mengundi dua kelas sampel yang akan dijadikan kelas eksperimen dan juga kelas kontrol. Kelas experiment diberikan perlakuan pembelajaran model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *Prezi* sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa menggunakan media. Untuk mengukur keaktifan kelas kontrol dan juga kelas eksperimen peneliti melakukan observasi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Di dalam penelitian ini terdapat dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas X SMK Negeri 2 Nganjuk. Kelas X di SMK Negeri 2 Nganjuk, yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas X AK1, X AK2, X AK3, dan X AK4. Di SMK Negeri 2 Nganjuk pembagian kelas dilakukan berdasarkan abjad nama dan bukan berdasar atas kemampuan akademis jadi kemungkinan setiap kelas memiliki kemampuan yang sama, dengan begitu bisa dikatakan bahwa setiap kelas sudah bersifat homogeny

Dalam penelitian ini pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* di SMK N 2 Nganjuk. Peneliti memilih teknik ini dikarenakan teknik

ini dianggap lebih adil karena setiap individu dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam penelitian. Sebelum pengambilan sampel dilakukan uji homogenitas pada masing-masing kelas untuk mengetahui bahwa keseluruhan kelas dalam SMK Negeri 2 Nganjuk bersifat homogen. Setelah itu dilakukan pemilihan sebanyak 2 kelas secara random yaitu dengan cara undian, yang keluar pertama dalam pengundian dijadikan kelas eksperimen sedangkan yang keluar kedua dijadikan kelas kontrol. Setelah dilakukan penambihan sampel secara acak maka yang keluar adalah kelas X AK 3 sebagai kelas ekaperimen dan kelas X AK 2 keluar sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah Metode tes. Metode tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengatur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan tes formatif dengan bentuk subjektif. Peneliti memilih tes ini karena subjektif cocok digunakan untuk mendapatkan data hasil evaluasi metode Problem Based Learning dengan media prezi dengan materi laporan keuangan. Menurut Arikunto prinsip umum dan penting dalam evaluasi harus mengacu pada tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran (KBM).

Tenik analisis data pada penelitian ini terdiri dari analisis butir soal dan analisis data. Butir soal dianalisis dengan uji validitas, uji reabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Sedangkan uji data terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Analisis Butir Soal

Uji Validitas Soal

Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk menghitung validitas adalah dengan menggunakan rumus *korelasi product moment*. Dari pengujian dengan rumus *korelasi product moment* terdapat 5 soal tidak valid dari jumlah keseluruhan 25 soal. Dalam uji validitas ini soal dikatakan valid apabila *rhitung* lebih besar dari pada *rtabel* dengan taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05. Pada table nilai *rx*y Untuk $N = 34$ adalah sebesar 0,367.

Uji Reabilitas Soal

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik spearman brown. Hasil yang diperoleh dari perhitungan tersebut adalah *rhitung* = 1 sedangkan untuk *Rtabel* = 0,339 untuk $N = 34$ pada taraf signifikan sebesar 0,05. Karena *thitung* lebih besar dari *t-tabel* maka soal-soal tersebut reliabel dengan tingkat reliabilitas yang tinggi.

Tingkat Kesukaran

Dalam menganalisis tingkat kesukaran soal diklasifikasikan ke dalam 3 tingkatan yaitu mudah, sedang, dan sukar.

Daya Beda Soal

Dalam pengujian daya beda soal diklasifikasikan menjadi 4 yaitu baik sekali, baik, cukup, jelek.

Hasil Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang kita teliti apakah berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan bantuan program SPSS dengan uji *Kolmogorov Smirnov*.

Setelah dilakukan uji normalitas, menggunakan bantuan program SPSS dengan *Kolmogorov Smirnov* dapat kita ketahui bahwa taraf signifikan pretest kelas eksperimen adalah sebesar 0,079. Taraf signifikan posttest kelas eksperimen adalah sebesar 0,264. Taraf signifikan pretest kelas kontrol adalah sebesar 0,124. Sedangkan posttest kelas kontrol adalah sebesar 0,09. Keepat taraf signifikan tersebut adalah lebih dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

uji homogenitas ini digunakan untuk apakah kedua sampel bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan bantuan SPSS dengan *Uji Levene Statistics*. Setelah dilakukan uji normalitas dengan bantuan SPSS dengan *Uji Levene statistics*.

Dapat kita ketahui bahwa taraf signifikan pretest kedua kelas mempunyai taraf signifikasi sebesar 0,902 dan taraf signifikasi pretest anova dari kedua kelas sebesar 0,493. Dari data diatas keduanya memiliki taraf signifikan lebih dari 0,05 ini menunjukkan kedua kelas memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Uji t digunakan untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan uji t ini menggunakan bantuan program SPSS dengan statistik *uji independent samples test* dimana yang diuji adalah hasil nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah dilakukan uji t dengan bantuan SPSS menggunakan uji *independent samples test* apabila taraf signifikan t-test < 0,05 maka ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil t-test menunjukkan 0,002 atau lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini

artinya ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media Prezi dan kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa menggunakan media pada materi laporan keuangan di SMK Negeri 2 Nganjuk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran lebih tinggi kelas yang menggunakan media prezi dari pada kelas yang tidak menggunakan media prezi.

Perbedaan nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat kita lihat dari nilai pretest dan posttest kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata siswanya adalah 89,11 sedangkan kelas kontrol rata-rata nilai kelasnya adalah 81,61. Dari data diatas bisa kita lihat bahwa hasil dari kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Perbedaan kedua kelas tersebut adalah sebesar 7,5 poin. Pada kelas eksperimen tingkat ketuntasan adalah sebesar 94% sedangkan pada kelas kontrol tingkat ketuntasannya adalah sebesar 79%.

Berdasarkan perhitungan uji t yang didapatkan dari program SPSS dengan *uji independent samples test*. Perhitungan nilai posttest dari uji tersebut adalah sebesar 0,002 lebih kecil dari pada 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana di dalam penelitian ini kelas eksperimen pengajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media prezi, sedangkan kelas kontrol pengajarnya dengan *Problem based learning* tanpa menggunakan media.

Dalam kegiatan belajar mengajar kelas yang menggunakan media prezi mendapatkan nilai yang lebih tinggi, hal ini dikarenakan media prezi ini mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang diterangkan oleh guru. Dengan media prezi ini guru bisa menjelaskan pelajaran dengan lebih jelas dan menarik karena kecanggihan media prezi. Hal itu dikarenakan prezi dapat menyajikan garis besar sekaligus detail dari materi laporan keuangan sehingga siswa mudah dalam hal mengamati dan memahami.

Penyajian materi didalam media prezi ini bisa ditampilkan garis besarnya dan juga bisa ditampilkan detail dari materi sehingga siswa lebih mudah mengingat materi yang telah guru berikan. Prezi disini berperan sebagai media presentasi yang digunakan guru dalam fase mengamati. Jadi guru memberikan contoh-contoh dari materi laporan keuangan dari media prezi ini.

Disini prezi berperan menggantikan power point tetapi prezi memiliki ciri yang lebih canggih dan menarik.

Di dalam prezi pembuatan presentasi bukan diatas slide tetapi diatas sebuah kanvas virtual yang sangat dinamis pergerakannya, sehingga dalam presentasi kita dapat dengan mudah mengabungkan gambar, video, teks, atau multimedia yang lain. Di dalam prezi item-item di dalam kanvas disisipkan, diperbesar, maupun diperkecil agar terlihat lebih menarik dan memudahkan siswa mengingat materi.

Menurut Mark (2010) menyatakan bahwa prezi bekerja diatas kanvas besar bukanlah slide, hal tersebut membuat pengguna lebih mudah mengembangkan ide-ide tanpa adanya batasan. Prezi menyuguhkan gaya presentasi yang berbeda karena kita dapat meninggalkan gaya presentasi dengan pendekatan *slide-by-slide* menampilkan gambar besar lalu siswa diajak menelusuri jalan topik yang disajikan oleh guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Menurut Tarr (dalam Embi, 2011:129) keunggulan prezi adalah (1) memiliki factor lebih dari pada media presentasi yang lain, (2) tidak perlu berpindah dari satu slide ke slide yang lain jadi untuk presentasi tidak perlu berpindah dari satu slide ke slide lain, (3) mudah untuk menggabungkan gambar, bunyi, dan video dalam satu tampilan (4) sangat mudah digunakan.

Dengan Model pembelajaran *problem based learning* juga bisa membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Siswa akan aktif dalam mempelajari materi laporan keuangan karena guru hanya berperan sebagai fasilitator saja. Dengan begitu guru dan siswa akan aktif berkomunikasi sehingga siswa dapat menyerap materi lebih banyak dan secara otomatis hasil belajar mereka akan meningkat.

Hasil penelitian ini sesuai dengan yang dilakukan oleh Nurhasan yang berjudul *Penggunaan Media Prezi dan Metode Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akutansi*. (2013). Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Nurhasan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat sebesar 21,6% sedangkan peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah sebesar 15%, jadi dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa prezi dapat meningkatkan hasil belajar siswa..

Selain Nurhasan penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Moritz Krause dkk. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Moritz Krause dkk adalah Prezi dapat digunakan sebagai alat untuk membangun sebuah lingkungan yang berbasis multimedia dalam dunia pendidikan. Prezi menawarkan pendidik peluang untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan untuk mengajar lebih terpadu,

tetapi juga mendukung pendekatan yang lebih terbuka untuk belajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk kompetensi dasar laporan keuangan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media prezi lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media prezi membuat siswa lebih memperhatikan dan fokus dengan apa yang guru sampaikan, selain itu siswa lebih antusias dalam mengamati contoh yang diberikan oleh guru. Guru menjelaskan dengan menggunakan media yang membuat siswa lebih mudah mengingat pelajaran serta lebih menarik dari pada tidak menggunakan media sama sekali

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan apa yang sudah dijelaskan diatas dapat kita simpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media prezi dan kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa media pada materi laporan keuangan di kelas X SMK Negeri 2 Nganjuk. Dimana hasil menunjukkan bahwa nilai pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media prezi lebih tinggi dibandingkan nilai pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa media

Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan adapun saran yang disampaikan adalah : 1) Pihak sekolah diharapkan lebih mengembangkan lagi media pengamatan yang digunakan untuk mengajar mata pelajaran akuntansi. 2) Pihak sekolah diharapkan dapat mempertimbangkan media prezi untuk pembelajaran sebagai alternatif media dalam mengajar pelajaran akuntansi. 3) Guru diharapkan lebih memperhatikan waktu dalam setiap fase dalam proses pembelajaran model *Problem Based Learning*

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Anderson, William. 2012. *Mastering Prezi for Business Presentations*. Birmingham: Packt Publising Ltd.

Arsyad, Azhar.2011.*Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindi Persada.

Ary, Donald, dkk. 2011. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Agus,Swadarma.2012.Pembukuan Sederhana Usaha Dagang dan Jasa. Jakarta: Laskar Aksara.

Agus,Swadarma.2012.Pembukuan Sederhana Usaha Dagang dan Jasa. Jakarta: Laskar Aksara.

Baridwan, Zako. 2008. *Interme Accounting*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.

Belanca, james. 2011. *Strategi dan Proyek Pembelajaran Aktif Untuk Melibatkan Kecerdasan Siswa*. Jakarta: Indeks.

Daryanto.2009.Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif.Jakarta:AV Publisier.

Eliyana, Wulan. 2014. *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Prezi Dengan Power Point Pada Mata Diklat Akun Kelas XI SMK Negeri 1 Mojoagung*.Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

Husanah, Yanur Setyaningrum.2013.Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi Panduan Merancang Pembelajaran untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013.Jakarta : Prestasi Pustaka.

James M.Reeve, dkk. 2009. *Pengantar Akutansi Adaptasi Indonesia*.terjemahan Damayanti Dian. Jakarta : Salaemba Empat

Kosasih.2014. *Strategi Belajar dan Pembelajaran*.Bandung : Yama Widya.

Nursalim, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya : Unesa University Press.

Priyatno, Duwi. 2014. *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta :Andi Yogyakarta.

Rusmono.2014. Srategi Pembelajaran dengan *Problem Based Learning* Itu Perlu.Bogor : Ghalia Indonesia.

Saputra, LP.W. 2012. *Prezi : Zooming Presentation*. Jakarta : Elex Media Komputido.

Silberman,Mel. 2013. *Pembelajaran Aktif 101 Strategi untuk Mengajar Secara Aktif*.Terjemahan Yovita HardiwatiJakarta : Indeks .

Sugiono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, dan Nana Ahmad Rivai. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algelindo.

Silaen,Sofar dan Widiono. 2013. *Metodologo Penelitian Sosial untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Jakarta : IN MEDIA.

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni.Wiratna. 2014. *Metodeologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Sadiman, Arif. Dkk. 2008.*Media Pembelajaran* (pengertian,pengembangan, dan pemanfaatan). Jakarta: PT Jakarta Grafindo Persada.

Saputra,LP.W.2012. *Prezi : Zooming Presentasion*. Jakarta: Elex Media Koputindo.

Warsono.Hariyanto. 2012.*Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*.Bandung: Remaja Rosda Karya Offset.

Sudjana. 2012. *Metode Statistik*. Bandung. Tarsito

